特集
ザ・カタナ
The KATANA
ナムコ最新ゲーム『魔斬』『ソウルキャリバーII』が
ついに登場！ ちまたではチャンバラゲーム隆盛機運
が高まってきている。武器を超えたカタナに対する日
本人の想いは、ついに時代を超えてゲームワールドで
再び花開く。
そこで今回はゲーム紹介と共に、鉄の芸術「日本刀」に
焦点を当て、チョットだけウンチクを傾けてみよう。
カタナ・ワールドへようこそ！

KATANAワールドへ ようこそ！

チャンバラプレイをする前に、
知っているようで知らない「刀」について
ちょっとお勉強しておこう。

かたな【刀】
〔「かた」は片、「な」は刃の意〕
武器として用いる刃物。
(両刃の「剣」に対して)細長い片刃の刃物。
(三省堂「大辞林」より)

Kissaki 切先

小切先…古刀期のカタナに多いタイプ。
中切先…鎌倉中期、新刀に多いタイプ。
大切先…南北朝〜桃山〜新々刀に流行。

Shinogi 鎬

刀身の一番盛り上がっている稜線。

刀から出た言葉「鎬（しのぎ）を削（けず）る」
互いの刀の鎬をかち合わせて、削れるほど激しくせめぎ合うことをという。

Ha 刃

カタナの命は刃の切味だ。戦ともなれば刃はすぐにボロボロになる。戦場でもメンテナンスは欠かせないから、研師が何人も従軍してセッセと研いでいたんだ。

Hamon 波紋

波紋を見れば作者がわかるほど、刀にとっては特徴的な部分。焼が入って組成が変わっている。

Mune 棟

「安心せい、ミネ打ちじゃ」とはココの事。「ムネウチ」ともいう。

かたな 刀

日本独自の冶金技術で命を吹き込まれる、鉄と炎の芸術「カタナ」。

現在僕らが目にするカタナといえば、時代劇やゲームの中だけになってしまった。そこにはカタナに対する特別な意識や感慨は存在しない。でも、昔はカタナを作る側も使う側も真剣そのものだった。何といっても命を直接やりとりする神聖な武器なのだから。武士がハバを効かせた鎌倉時代はカタナの黄金期。多くの名刀が生まれたのもこの時代だ。そして天下泰平の江戸時代、カタナは実用よりも武士の象徴となってゆく。「武士の魂」と言われるように、カタナはサムライ自身の分身となった。往来で鞘同士がぶつかれば決闘になるのも珍しくないほどカタナは尊重すべきモノだった。

明治維新の廃刀令によってカタナの用は消滅し日常から姿を消す。太平洋戦争に突入し軍刀として粗悪なカタナが乱造された時期もあるが、敗戦後GHQの没収政策で遂に日本刀は完全に姿を消す。現在では美術工芸品として珍重されるだけとなっている。

博物館にカタナを見に行くと、その周りだけ空気がピンと張りつめている。いまだに日本人はカタナに対して畏怖の念を持っているらしい。実際に真剣を手にするとその重量にも驚くが、背中から冷や汗が噴き出す。妖しく光る刃が「さあどうする？」と問いかけている錯覚に陥る。怖くなって鞘に収めてハッと我に返るといった気分だ。キミも機会があったら一度持ってみるといい。ゲームの味わい方が変わることうけ合いだ。

刀の作り方

「たたら」で砂鉄から貴重な玉鋼（たまはがね）を作る。

砕いた玉鋼と卸鉄（おろしがね）を積み上げる。

ふいごで赤熱させ「折り返し鍛練」する。

徐々に打ち延ばしてゆく。

小槌で刀の原型を形作る。

全体に焼刃土を延ばした後、「土置き」する。これで波紋ができる。

刀身が赤らむまで火床（ほど）で加熱する。

焼舟（やきふね）に一気に沈め冷却する。これで刃ができる。

研ぎを加え、刀身をととのえ、最後に銘を切る。

刀工の手をはなれてから

■研師が精巧な研磨をほどこす。
■鞘師が保管用の白鞘を作る。
■塗師・柄巻師など様々な職人の手を経て、「拵え」が完成。

▼

刀の完成

Nakago 茎

鞘に差込んで固定する部分。

Mei 銘

これが作者（刀工）のサインだ。
有名な刀工をちょっと紹介してみよう。

正宗（まさむね）鎌倉末期
名刀中の名刀！あまりに有名なので伝説化した話ばかりになっている。よって実物は少ない。

虎徹（こてつ）江戸初期
刀の代名詞ともいえるカタナ。抜群の切味を誇り、その人気は当時から現在まで変わりなし。

村正（むらまさ）室町中期
妖刀といえばコレ。徳川家に代々祟ったいわくつきのカタナということで幕末の志士に人気があった。

兼元（かねもと）室町中期
美濃を代表する刀工。
有名な「関の孫六」とはこの人だ。

こしらえ 拵

Tsukamaki 柄巻

柄に巻くひも。立派な太刀になると、ひもは使わず金糸銀糸を細かく巻いている。横綱の土俵入りの時、後ろの太刀持ちが持っているから、今度よく見て。

Tsukazame 柄鮫

鮫の皮を水にさらしたもの。表面は勿論サメハダだ。

Menuki 目貫

刀から出た言葉「目貫（めぬき）通（どお）り」
柄の一番目立つ場所に使われる金具から、繁華街の一番にぎやかな通りのことをさす。

Mekugi 目釘

刀身に鞘を固定する釘。竹・金具・角などで作る。

Tsuba 鐔

Seppa 切羽

刀から出た言葉「切羽（せっぱ）詰る」
切羽はツバを両側からしっかり締める金具。転じて身動きできないほど追い詰められることをという。

Habaki 鎺

コレが鯉口にピッタリしていないと、カタナがスッポリと抜けてしまう。精密部品だ。

Koiguchi 鯉口

形が鯉の口に似ているのでこう呼ぶ。サムライが柄に手をかけて身構える時には同時にココを開けている。「鯉口を切る」という。

Kurigata 栗形

Sageo 下緒

Saya 鞘

刀から出た言葉「鞘当（さやあ）て」
他人の鞘に自分の鞘を当てるのは喧嘩を売るのと等しかった。「恋の鞘当て」などと使う。

反り

刀のデザインは時代によって変わってきた。武将が騎馬で戦をする時代では、上から「撫で斬り」にしやすいよう反りが大きい。時代が下って大軍が入り乱れての白兵戦が主流になると、力まかせに「ぶった斬る」反りの浅いものになってくる。

太刀（たち）	刃を下にして腰に下げる。反りが大きく長さが二尺以上のもの。平安中期から鎌倉初期にわたって用いられた。
刀（かたな）	刃を上にして腰帯に差す。長さ二尺以上のもの。室町中期以降に作られた。打刀（うちがたな）ともいう。
脇差（わきざし）	一尺以上、二尺未満のもの。江戸時代の「大小」の小の方をさす。寸法によって小脇差、大脇差と呼ぶ。

刀のまめ知識

刀から出た言葉「土壇場（どたんば）」
斬罪の刑場では土を盛って土壇を作り、その上に罪人をのせて斬った。これ以上逃げられないってこと。

試し斬り

カタナの切れ味を確かめるには、実際に斬ってみなければわからない。でも、辻斬りをして歩くワケにもいかないので、罪人の死骸を使って試し斬りをしていた。その方法も様々で、職業として試し斬りをしていた人たちが指南書を残している。

鐔

カタナのツバは相手の刃から手を守る金具。実際に斬り合うことが無くなった江戸時代には、ツバにも装飾性が加わってくる。質素倹約を尊ぶサムライにもこんな楽しみがあったワケ。文様には鳥獣や花木、時代や気風を表現したものが多いが、能楽や俳諧、果てはちょっと掲載できないエッチなものまで様々だ。

刀から出た言葉「鐔競合（つばぜりあ）い」
打ち込まれた刀をツバで受け止め合ったまま押し合うことから、緊迫した争いをさす。

蟹図鐔

ボクらから見ればカワイイとも思えるカニの透かし彫りも、武士にとっては「ヨロイをまとい千里横行」の武骨さを象徴する文様だ。

打粉

時代劇でお代官様がカタナにポンポンしているアレは何？

時代劇で、お代官様が刀の手入れをしながらポンポンやっている玉は何だろうと思ったことはない？　カタナは鉄だから手入れをしないと簡単に錆びてしまう。あの玉は打粉（うちこ）といって、中には砥石の粉が入っている。カタナに粉をまぶして和紙で刀身を磨くんだ。

ナムコ・カタナキャラクター絵巻

ナムコのゲームにも刀を振るうキャラクターは存在する。
ここでは代表的な3名を紹介しよう。

参考文献：「柴田光男の刀剣ハンドブック」柴田光男著（光芸出版）／「日本刀物語」福永酔剣著（雄山閣）／「ドキュメント日本刀の買い方」（光芸出版）／「カラーブックス330 鐔」小笠原信夫著（保育社）／「RPG幻想事典・チャンバラ英雄伝」柳川房彦・高井夏生・横山雄一 共著（ソフトバンク）

刀に詳しくなったところで、
実際に刀を持ってみたくなるのが人情というもの(?)。
そんなあなたにはこのゲームをオススメ。
刀型コントローラでリアルなチャンバラ感覚を味わえる、
それが『魔斬』だ。

魔斬 MAZAN Flash of the Blade

刀のまめ知識

切味

日本刀の切味は、この世の刃物の中でもズバ抜けていると言っていい。どれくらい斬れるかというと、例えば電話帳程度なら片手でもサクッと二つになる。本気で斬ったら人の胴体など切断してしまう。カッコつけて竹を斜め切りしているのをテレビで見るけれど、あれくらいはオチャノコだ。日本刀をなめたらイカンよ。

刀はどれ位斬れるのか!?

主人公 橘幻馬

妖刀「黒焔」はその白刃に宿る強大な魔の力である妖刀を次々と生みだし、その眷属を世に解き放った。妖刀を手にした者はその白刃に魂を吸い取られ、やがては妖怪そのものに変じていった。打ち続く戦乱と狂気の内に妖刀は人間界における版図を着実に広げていった。

一方で正義の輝きを帯びた神刀「魔斬」は清き心を持つものに代々受け継がれ人知れず妖刀との戦いを繰り広げていた。

時は下り江戸時代。剣の名門「芦屋」家で、ある日騒動が持ち上がった。当主の「柳之進」が屋敷内の地下から一本の刀を手に入れて以来、乱心、刃傷沙汰を起こして屋敷に引きこもったのである。しかも数日内には家臣、使用人含めて行方不明となり、替わりに人とも魔ともつかない異形が邸内を昼となく夜となくうろつくようになったという。そして事件当時家を空けていた娘がこの妖怪屋敷に戻ったまま帰ってこない。

人間の手に及ばない事件と見るや村人はある男に娘の救出を依頼する。その男こそ妖刀の破壊を生業としている「魔斬」の継承者「橘幻馬」であった。

剣入力装置
刀型コントローラを振ると、それに応じて画面内の刀が動く。周囲の赤い枠がセンサーなので、ここを刃が通るように構えるのがコツだ。センサーへの進入角度やスピードによって、敵を斬ったり、防御したり、敵の刀を弾いたりも出来るのだ!斬撃を弾き返し、よろけた敵を斬るのは爽快だぞ!

一撃必殺モード開始!ここでは全ての敵を一撃で倒せるのだ。とにかく斬りまくれ!

ボスキャラ
(あしや りゅうのしん)
猫侍・芦屋柳之進

妖刀 猫夜叉

巨大な足が天井を踏み破る!全身が見えないだけにかえって恐ろしい…。

STAGE 1

なにやら意味ありげな石碑が…。

ステージ1は屋敷内が舞台となる。早速妖怪どものお出ましだ!刀は大きく素早く振ったほうが攻撃力が大きいぞ。

※画面は開発中のものです。

刀のまめ知識

「居合抜き」は接近戦の極致だ!

居合抜き

バラバラと群がるザコを斬り払うばかりがチャンバラではない。実はもっと難しいのは「居合抜き」。簡単に言うと「座している時に突然襲われた場合」の剣技だ。一瞬の早業で相手を倒す。前後左右、どこから襲われても抜き放った初太刀で相手を斬り伏せる。「正面の刺客」「左隣の刺客」「背後の刺客」等々、実に様々なバリエーションを想定しているところがスゴイ。

なにやら古めかしい鏡だ。あの女が愛用しているのか…?

竹林を通り抜ける…と思いきや、竹そのものが妖怪だった!複数の敵が襲ってきた時は刀を横になぎはらえ。

STAGE 2

妖刀 闇蜘蛛

ボスキャラ
蜘蛛女・ヤツデ

ステージ2では船に乗って川を進む。水の中からも敵は現れるので、気が抜けないぞ。

ボスキャラは蜘蛛女・ヤツデ。女の姿にまどわされるな!腕を開いたところを狙って斬れ!

ステージ1とステージ2のマップを大公開!

行く手をはばむ妖怪たち

『魔斬』に登場する主な妖怪たちを紹介しよう。攻略の参考にしてほしい。

首無し武者
体力がかなりあり、なおかつ防御もしてくる強敵だ。敵の隙を見つつ斬りつけろ!

刀骸骨
大きく振っても一撃では死なない。敵の刀に当たるとうまく斬れないので、振りかぶったところを斬れ。斬られるとよろけた後に反撃してくるので防御も重要だ。

槍骸骨
大きく振れば一撃で死ぬのでザクザクやっつけよう。さらに死んだ後も追い討ち可能だ。

ほかにも様々な妖怪が登場するぞ。

STAGE 3

最終ステージ。鬼や餓鬼どもが見えるということは地獄?向こうに見えるのは三途の川か?

ボスキャラ
玄武斎

妖刀 黒焔

本物のカタナをたっぷり観たい人は

博物館

名刀を実際に見てみたいと思ったら刀剣博物館に行ってみよう。「これらは実際に使われた刀ですか?」館員の人に聞いてみた。「そう、だから少し刃こぼれもあるよ」「ヒ～・・・」。関連書籍も販売している、思いっきりカタナに浸れるスポットだ。

【刀剣博物館】東京都渋谷区代々木 四―二五―一〇/電話 〇三(三三七九)一三八六/月曜休/九時～一六時/有料。

因縁バトル

さまざまな経緯で武器を交えることになる戦士達。
ここでは、その一部を紹介しよう。

ゲ　ー　ム　シ　ス　テ　ム

レバーを任意の方向へ入れ続けると走りだし、
少しだけ倒すとステップする。

起き上がり

攻撃を受けてダウンした場合は、図のようにレバーを入れることで、ダウン状態からの移動が可能である。また、ダウン状態からGボタンを押した場合はその場で起き上がり 、攻撃ボタンを押した場合は、起き上がり後に攻撃を繰り出す。

「横斬り」「縦斬り」「走り」－攻撃の３すくみ－

「横斬り」には「縦斬り」、「縦斬り」には「走り」、「走り」には「横斬り」が強い。
この３すくみが、戦術的で奥深い駆け引きを生み出すのだ。

「横斬りⒶ」は
「縦斬りⒷ」で
斬り崩せ！

「縦斬りⒷ」で
走って逃げろ！

走り回る相手は
「横斬りⒶ」で止めろ！

ソウルチャージ

A＋B＋Kで発動（発動中にGを押すとキャンセル）。前作ではカウンターヒット効果などがあったが、今作では異なった効果があるようなので研究してみよう。また、今回は移動しながらでもソウルチャージが可能になった。

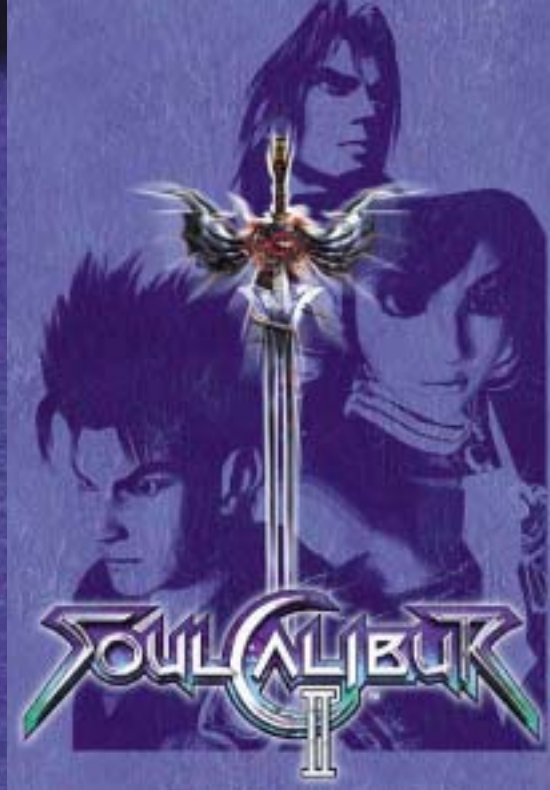
ガードインパクト

タイミングよく入力することによって、相手の攻撃を捌いたり弾くことができる。→＋Gで上・中段攻撃を弾き、←＋Gで中・下段攻撃を捌く。インパクトが成功した後は、相手に隙ができるので
素早く反撃だ！

壁際の攻防

今作からは、ステージによって壁が存在する。攻撃を受けて壁に叩きつけられると不利な状況になるが、叩きつけられた時にタイミングよく任意の方向へレバーを入力すれば壁受け身を取ることができ、
体勢を立て直す
ことができる。

アーケードモード

CPUキャラクターと対戦し、勝ち進んでいくモード。ストーリー上関係の深いキャラクターとの因縁バトルもあり、最後には邪悪の化身であるインフェルノが待ち受ける。

刀だけでなく、棍や斧といったあらゆる武器を体感できる
『ソウルキャリバーⅡ』が、遂に登場した！
今回はゲームシステムとゲームモード、
そしてキャラクターの特長を紹介しよう。

ゲ　ー　ム　モ　ー　ド　は　全　５　種　類

サバイバルモード

一定の体力で何人勝ち抜くことができるかを競うモード。敵を倒すスピードなどによって、体力の回復量は変化する。

トレーニングモード

一定時間、何度でもCUPキャラクターと対戦して腕を磨けるモード。タイムアップ後はプレイ内容を評価し、ランクが表示される。

タイムアタックモード

いかに早く一定数の敵を倒せるか競うモード。CPUキャラクターの出現数、出現順序は固定されている。

コンクエストモード

一つの基板上で４つの国に分かれ勢力を拡大していく新モード。プレイヤーは国を選び 、パスワードを用いてキャラクターを登録。キャラクターはプレイヤーが戦うごとに戦法や癖を覚えて強くなっていき、称号を得たりアイテムを入手することもある。また、プレイしていない時、登録キャラクターは、このモードの他プレイヤーの対戦相手（CPUキャラクター）として登場する。

刀のまめ知識

今でもカタナは作られている！

現代刀

現在でも有名無名の刀工が、全霊を込めてカタナを制作している。だが、制作数は一人月二振りと文化庁から決められている。一人前の刀工になるのも大変だが、満足のいくカタナを打つのはもっと大変だ。好きでなきゃやっていけないという。今日もどこかでカタナの魔に魅入られた男達が明日の名刀を夢見て鎚をふるっている。

※画面は開発中のものです。

キミに合ったキャラクターを選び出せ！

『ソウルキャリバーII』には多数のキャラクターが登場する。ここではキャラクターの特長とキャリバー開発チームおすすめの技をご紹介。いろいろなキャラクターを試して、自分に合ったパートナーを見つけよう。

御剣平四郎

種子島（鉄砲）より強い武器を求めて修行を続ける御剣。近・中距離から攻め込む切羽返や天神楽といった力強い技の数々は、刀の醍醐味を味わえるだろう。

Ⓑ⇨	拝当（おがみあて）
⇨⇨Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	拝巴（おがみともえ）
⇦Ⓑ+Ⓚ	飛礫落（つぶておとし）

カサンドラ

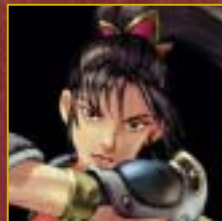
鍛冶神ヘパイストスの神託を受けて戦ったソフィーティアの妹であるカサンドラ。姉とは一味違った戦い方ができるキャラクターになっている。

⇩⇘⇨Ⓑ	エンジェルスカッシュ
Ⓐ.Ⓑ.Ⓑ	スライドフラッド
⇙Ⓐ	レナードストリーム

アイヴィー

かつて邪剣に操られた男が父だったことを知り、邪剣根絶を決心したアイヴィー。鞭状になる独特な剣からは、さまざまな攻撃が繰り出せる。

Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ	ボイルド アパス
⇩⇙⇦●	ノーブル ゴースト
⇨⇨●	ミッドナイト レクイエム

タキ

魔物退治を生業とする封魔の忍であるタキ。攻撃、投げ、移動と様々な行動に転じることができる構え“宿”を駆使し、くノーのしなやかさで攻めていこう。

⇨⇨Ⓑ	鉄砲駆（てっぽうがけ）
⇦Ⓑ	二ッ鬼（ふたつき）
Ⓑ+Ⓚ.Ⓚ	連弾誅（れんだんちゅう）

ナイトメア

邪剣ソウルエッジによって肉体を支配されているナイトメア。そのリーチ、攻撃力はまさに“悪夢”の名に相応しく、相手をリングアウトに追い詰めることも難しくない。

⇨⇨Ⓚ.●	チャージスプリット
⇙Ⓐ	シャドウスライサー
⇨⇨Ⓑ	ルークスプリッター

アスタロス

戦争神アレスの加護により再び甦ったアスタロス。ジャイアントアックスによる獰猛な攻撃は今も健在で、ボタンホールドによる技の変化も強力な物が多い。

⇨⇨Ⓚ	スルバルト
⬇or⬆Ⓑ	ムズールヴィシア
⇙Ⓐ	メリアックスーザ

タリム

風を奉り、自然と共に生きる集落の最後の巫女であるタリム。軸移動を活かして相手の攻撃を交わしつつ懐に潜り込み、素早い攻撃で攻めていこう。

Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	ボルティファス
⇦Ⓐ.Ⓐ	カティーメイグル
⇦Ⓑ+Ⓚ	エルダンティッカル

ホン・ユンスン

先輩のファンにライバル心を燃やし、自ら救国の剣を探索に旅立ったユンスン。剣技だけでなく足技も非常に優れているので、攻撃に変化をつけて戦っていこう。

⇨⇨Ⓑ.Ⓑ	刃面壁（ジンメンヘキ）
Ⓚ.Ⓚ	流牙脚（リュウガキャク）
⇙Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	響杯尖（キョウハイセン）

キリク

自らの滅法棍に邪気を吸収・浄化するため旅するキリク。リーチのある技で相手を牽制しつつ、連続技を決めていこう。

Ⓑ.Ⓐ	朱煉那（シュレンナ）
⇨Ⓑ+Ⓚ	戒越蹴（カイエツシュウ）
⇙Ⓚ.Ⓑ	蛇渦泉（ジャカセン）

シャンファ

キリク同様、邪剣を完全破壊するため旅立ったシャンファ。今まで通り、高い機動性を生かして懐に飛び込み、一気に攻めていこう。

Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	清麗歌（セイレイカ）
⇘Ⓑ+Ⓚ	紅明剣（コウメイケン）
ダウン中Ⓐ+Ⓑ	魚河藻（ギョカソウ）

⇨ レバーを短く入れる／➡ レバー入れっぱなし（走る）／＋ 同時押し／○ 短く押す／● 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。

刀のまめ知識

歴史上の人物の愛刀は？

愛刀

【日蓮上人】数珠丸恒次、【織田信長】一文字吉房、【石田三成】正宗、【徳川家康】三池光世、【坂本龍馬】陸奥守吉行、【近藤勇】虎徹、【土方歳三】和泉守兼定、【桂小五郎】長船清光、【西郷隆盛】山城信国、【勝海舟】水心子正秀。など

刀のまめ知識

今は、誰でも刀を持てる。

銃刀法

意外と知られていないけれど、日本刀は誰でも買うことが出来る。そう、お店に行って普通に買えばいい。「でも銃刀法はどうなの？」銃刀法が厳しく規制しているのは銃器の方。刀に関しては実に緩やかなんだ。書類も所有者の名義変更届ハガキをポストに入れるだけ。ただし、キミのお小遣い程度じゃ買えないゾ。（カタナを携帯してはいけません！）

今回初紹介のキャラクター

Maxi マキシ（真喜志）

仲間の仇が生きていたことを知り、大きな代償を払って復活したマキシ。戦いの要となる６種類の構えが更に使いやすくなった。変幻自在なコンビネーションで戦え！

⇦Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ	乱れ翔龍（みだれしょうりゅう）
Ⓐ+Ⓑ	繋ぎ龍顎（つなぎりゅうがく）
⇦●+●	繋ぎ龍脈（つなぎりゅうみゃく）

かつてマキシは仲間の仇を討つため、キリク、シャンファと共にナイトメアの居城を目指した。そこで仇であるアスタロスと対峙し勝利を収めるが、深手を負い海に流されてしまう。その後、岸辺に打ち上げられたマキシは村人に助けられる。四肢は絶望的だったが、仇を討てたことで彼は満足していた。しかし、４年が過ぎた時、巨大な斧をもった男の噂を聞き、“奴”であることを直感した。だが、体は動かない。そんな時、珍しい金属片を持った村の老人が現われ、何かを手に入れるには同等のものを手放さなければならないという。マキシは老人にすがり、肉体を蘇生して再び旅に出た。大切なものーキリク、シャンファとの記憶を代償にして…。

Raphael Sorel ラファエル・ソレル

フランスの貴族出身でレイピア使いのラファエル。長身から繰り出される攻撃は、素早くリーチに優れている。流麗な剣さばきで敵をなぎ払え！

Ⓐ.Ⓑ	フラッシュバレット
Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ	ルーアンボナパルトプラス
⇨Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	ラピッドタックプラス

冷徹で非情なソレル家の若き当主、ラファエル。彼はイヴィルスパームが原因でその地位を追われるが、逃げ込んだ貧民街でエイミという名の幼い少女に匿われ、一命を取り留める。それはラファエルにとって生まれて初めて他人に助けられた瞬間で、以後、エイミは特別な存在となった。しかし、長い貧民生活は少女から未来という希望を消し去り、貧民街を出て環境が変わっても彼女は周囲に心を開かなかった。ラファエルは、その後、己の転機ともなったイヴィルスパームと、魔剣・ソウルエッジの存在を知る。もし、魔剣を愚かな貴族どもの中に投げ込めば、奴らは奪い合って破滅するだろう。己の欲で戦乱を起こす貴族どもを一掃し、エイミが自ら意味ある人生を歩める世界を用意できるなら…。たった一人のための壮大な、そして狂気を含んだ計画がラファエルの中で織りあがっていく…！

Voldo ヴォルド

今は亡き主にソウルエッジを献上するため奔走するヴォルド。攻撃しつつブリッジするジ・ラックからの派生技や移動といった妖しい動きが得意だ。

⇦●	ピロリーブレイク
⇩Ⓐ+Ⓑ	ブレイングキャンサー
⬈or➡or⬊Ⓑ	デモンエルボー

地中海の小島に存在する秘倉マネーピットの番人ヴォルド。彼は亡き主・ベルチーがどうしても手に入れられなかった秘宝ソウルエッジを求めて旅をし、遂に妖気を放つ一振りの刀を持ち帰った。しかし、亡き主は彼に声をかけてはくれなかった…。それから４年が過ぎたある日、侵入者の持ち物から、主に捧げたソウルエッジと同様の妖気をもつ金属片を見つけた。しかもそれらは破片であるにも関わらず、ソウルエッジと同等の力を感じさせる…。敬愛してやまない亡き主が、未だその声をかけてくれない理由をヴォルドは今、理解した。彼が手に入れた品はソウルエッジではなかったのだ。ヴォルドは丁寧に欠片を集めて玉座の上に乗せると、秘宝を主に献上するべく外界へと消えた。

つっこみ養成ギプス『ナイス★ツッコミ』発売記念
アメリカザリガニ VS ナムコ開発者 スペシャルコンビ対談

松竹芸能の人気若手漫才コンビ９組が全面協力した、史上初のお笑い芸人なりきりゲーム『ナイス★ツッコミ』が、ついにゲームセンターに登場した。これを記念して、開発当初から強力にバックアップしてくれた松竹芸能の人気若手芸人アメリカザリガニのお二人を横浜の未来研究所にお招きし、開発スタッフと共に『ナイス★ツッコミ』の開発秘話をあれこれしゃべってもらった。どちらもコンビ同士、軽妙なトークをどうぞ、ご堪能あれ。

アメリカザリガニ

平成７年にコンビ結成。松竹芸能に所属。平成１０年１月「第９回ABCお笑い新人グランプリ」審査員特別賞受賞。同年２月「第28回NHK上方漫才コンテスト」最優秀賞受賞。平成１１年４月「第34回上方漫才大賞」新人賞受賞。現在ＮＨＫ総合「にっぽん愉快家族」にレギュラー出演中。ＣＤ「泥沼劇場」発売中。若手お笑いコンビとして着実に知名度を上げている。

平井善之さん
昭和48年３月12日生まれ。大阪府出身。Ａ型。趣味はゲームとパソコン。

柳原哲也さん
昭和47年９月１日生まれ。大阪府出身。Ｏ型。趣味はサッカーと映画鑑賞。

"七色のつっこみを持つ男"に開発者一同、感服しました！

――ゲーム開発にあたって、両者が最初に対面したのは？

柳原　たしか、ここ（未来研）で会ったと思いますけど、吉田さんも武田さんも背がデカくて、こんな武闘派な人たちがゲームの開発してんねやと思ったら、ものすごい笑けました。

吉田　いきなり、「レストラン」のネタをやってもらったんですよね。

柳原　僕らのキャラクターを分かってもらうために、とりあえずネタをやってくれとは言われてたんやけど、バックに合成に使うために壁に青のシートが張ってあるはクロマキーはあるは、カメラは据えてあるはで、かなりビビりました。

平井　おまけに、周囲にお偉いさんがとりまいて、普段の客層と全然ちゃうじゃないですか。まるで、ナムコの慰安旅行に呼ばれた雰囲気やった（笑）。どうせなら、本当の社員旅行に呼んでほしかった（笑）。

武田　僕らは、あのときのネタをベースにして試作品を作ったんですよ。『ナイス★ツッコミ』は音声のＲＯＭ容量が今までのゲームとは比べものにならないくらい大きくて、専用の基板を用意したりしたので、そのテストも兼ねてました。

吉田　プレゼン用の資料は、通常のゲームの倍は作りましたからね。

平井　へぇ、そうなんや。

吉田　頂いた台本も、しっかり資料として使わせてもらいました。

柳原　そういえば、相方が一生懸命台本におこしてて、一応見せてもろたら、「あれ、こんなネタやったかな？」って。

平井　つっこみモードに対応できるように、最初のネタからずいぶん変えたんやもんな。最初のネタは、家庭用ができたときに使ってもらうしかないやろ。

――そもそも、漫才がゲームになると思いましたか？

平井　いや、思ってなかったですねぇ。

柳原　僕もゲームのことはあんまり知らんけれども、正直、無理やないかなぁと。

吉田　思ってたのは、僕と武田君の２人だけでしたよ、きっと（笑）。それに低予算・短期間のなか協力関係各社が我々に並々ならぬ力を発揮して頂けたことも大きいですよ。

武田　うちの会社の社内ゲームアイディア募集の中で、漫才を題材にしたゲーム案が２～３件は出るらしいんですよ。しかし『ナイス★ツッコミ』のように、漫才をゲームシステムに落とし込むというのは、また違う作業になるわけで、今回はそのところがうまくいったという感じですよね。

平井　僕らとしても、ネタをたくさん集めるんやったら、芸人もいっぱい集めなあかんわけでしょう。でも、芸人もプライドが高いから、「なんでやねん」とか「どないやねん」みたいなつっこみだけで処理できるようなネタを持ってきてくれるかなぁと悩んでたんですけど、案外サラッといきましたね（笑）。

柳原　つっこみのメンバーは、「ラクチンやな」って口をそろえてましたから。ただね、ボケの方はそんなにセリフがないんですけど、つっこみは４種類収録せなあかんかったので、おもろかったけど、わりと大変やったね。

武田　４種類のうち、ノリつっこみは特に壁が厚かったですよね。

吉田　西の人たちは、ノリつっこみにすぐ反応してくれると思うんですけど、東の人たちは「ノリつっこみって何？」という感じだと思うんですよ。ということで、柳原さん、解説をお願いします。

柳原　つまりノリつっこみというのは、ボケにのつかるということで、例えば、「８月がこんなに暑かったら、12月はメッチャメチャ暑いで」というボケに、普通なら「なんでやねん」とつっこみますけど、ノリつっこみは「そやろなぁ、サンタクロースもびっくりやな」とのっておいて、そのあとツッコミが入るわけですハイ。

吉田　でも、ノリつっこみのアイデア出しが、一番盛り上がったし、楽しかったですよ。

武田　普通は、「なんでやねん」とか「やかましわ」の後に続くフレーズって、決まってるんですけど、柳原さんの場合は、違う角度からいろんなバージョンがバンバン出てきましたもんね。

柳原　僕は自称、"七色のつっこみを持つ男"ですから（笑）。つーか、いかにオレが普段からええ加減につっこんでるかということですわ。

ゲームとお笑い普及のためにまだまだ頑張ります！

――今回、アメリカザリガニさんが「レストラン」と「カーチェイス」のネタを選んだのには理由があったんですか？

平井　内容が分かりやすかったのと、ボケとつっこみに振り分けやすかったことですね。何種類ものつっこみも可能やったし。

吉田　そういえば、収録時にもいろいろ無理言って、すみませんでした。

平井　いやいや、楽しかったですよ。暑かったけどね。

吉田　最初にアメリカザリガニさんの収録をしたんですけど、予算の関係で、ここ（未来研）のタコ部屋みたいなところでやったんですよ。

柳原　リスザル３匹が限界みたいな部屋やったな（笑）。

平井　窓ガラスが、熱気で曇るんちゃうかな、みたいな。

武田　クーラーをつけると音が入ってしまうんで、蒸し風呂みたいな空間で我慢していただいて。

吉田　僕らも音をたてないように息をひそめていたんですが、柳原さんが「なんでやねん！」と言うたびに、つい笑ってしまってやり直しになった

開発者代表コンビ

吉田さん

武田さん

（ボケ役）相方人形入力装置

わけわからんわ！
オデコ
なんでやねん！
胸
後頭部
やかましいわ！
あいづちペダル

遊び方

1. 松竹芸能のお笑いコンビたちが書き下ろしたネタの中から、好きなネタを選びます。ゲーム開始でネタが始まると、音声に合わせてテロップが表示されます。
2. プレイヤーはつっこみ役になって、ボケ役の相方（人形入力装置）に、あいづちやつっこみをしていきます。テロップが緑の時には「あいづちペダル」を踏み、赤の時には人形の後頭部、オデコ、胸などをタイミングよく叩きます。
3. "観客数ノルマ"をクリアすれば、次の週（ネタ）に進めます。
4. プレイ中は、ノリつっこみなどの上級テクニックや、ハリセン、金たらい等によるアイテムつっこみも可能です。

り。このような涙ぐましい努力の甲斐あって、その後は少しだけ予算が獲得できて、ほかの芸人さんは有名ミュージシャンが利用するような、本格的なスタジオで収録を行ないまして……。

平井　完成品のデモ映像を見たら、すごくいい場所で収録してたんで、ビックリしましたわ。

柳原　一瞬、何これ、うちらの時とはエライ違うやんと思ったわな。あと、ゲームキャラクターの動きをとるため、体のあちこちに線を貼られて、心電図とられてるみたいな気分やったわ。

吉田　今回の音の収録は形態も特殊で、ボケとつっこみは別々の部屋で同時に漫才を収録したんですが、離れると芸人さんも調子が出ないということで、ガラス越しにお互い顔を見合わせられるスタジオを探すのに苦労したり。

『ナイス★ツッコミ』の開発を機に出会った2組のコンビだが、今ではプライベートで飲み会を開いたり、ゲームを貸し借りする仲に。

平井　いろいろあったけど、みんなで模索しながらできたのが、すごく楽しかったですよ。クラブ活動みたいなノリで。昔の「マイコン無線部」を思い出したね。

柳原　僕らが、「こうしたらええんちゃう?」と提案したことを、結構取り入れてもらってたしな。

平井　このゲームの初めの段階から入っているから、思い入れも強い。他の誰にも負けへんね。

――アメリカザリガニさんは、他の芸人さんのネタでプレイしましたか?

柳原　いえいえ、まずは自分らのネタで100点取れるようにならないと、他のはできませんから。そういう意味では、一番うまいのは吉田さんと武田さんですよ。

平井　AOUショーのときも、つっこみセンスS、タイミングSとってたしな。そのやり方が、またムカつくんですわ。ほんまに、単に入力してるだけ、みたいな。

柳原　あれは、つっこみちゃうよ。感情も何も入ってへんもん。うまいことはうまいけど、愛のないHみたいやった(笑)。

一同爆笑。

柳原　いいタイミングでつっこみが入ったら、特別な画像が出るじゃないですか。あれは僕らも知らなかったんで、最初プレイしたときはなかなか気持ちよかったですよ。

武田　ボーリングでストライクが決まったときのような爽快感を狙ったんです。全部で30パターン用意してます。

柳原　でもあれは、自分らのネタでもなかなか出せへんな。

武田　実は今回は、カメラの切り替えにも工夫を凝らしたんです。普通のゲームは、1人称視点で、プレイヤーはキャラから一歩ひいたところで見ることが多いんですけど、『ナイス★ツッコミ』の場合は、プレイヤーがキャラと対面するんですよ。さらに、カメラ的に視点を切り替えているところが、新しい試みですね。これって、テレビを見慣れているからこそ、自然に受け入れられるのですが。

平井　たしかに、全然違和感がなかった。

吉田　ゲーム自体はすごく新しいシステムなので、お客さんがゲームに入りやすくするように意識して制作していきました。これがヒットしたら、音声で「なんでやねん!」とつっこめるものを家庭用で実現させたいですね。

――最後に、これからの皆さんの目標をお聞かせください。

武田　僕は、今年のM1で3回戦までいきたいですね。

柳原　なに〜っ! オレらはプロでやっとんねん!

武田　だから、アメリカザリガニさんはプロとして優勝を目指してくださいよ。僕は、アマチュアとして3回戦まで狙いますから(笑)。

吉田　僕は、笑いのある、あたたかいゲームを創りたいですね。

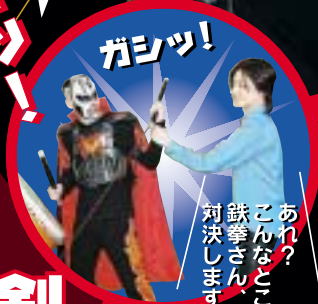
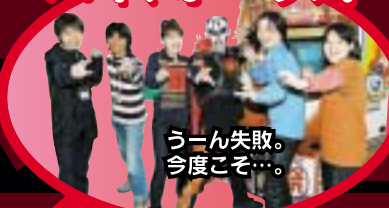
柳原　僕らは、とにかく頑張ることですわ。それが、『ナイス★ツッコミ』の普及にもつながりますから。ネタとしては、分かりやすいものを作りつつ、わけ分からんものも作っていきたいです。

平井　ナムコの直営店でバイトしなくてもすむように、頑張りたいと思います(笑)! 笑いもゲームもエンターテインメントですから、その世界ではお互い刺激しあって、いきいなと。いや、うまくまとめましたわ。

――ありがとうございました。

伊東さん　後藤さん　中山さん　元村さん　平井さん　藤波さん　柳原さん　渡辺さん　清野さん　渡邊さん　武田さん　吉田さん

『ナイス★ツッコミ』を世に送り出した開発スタッフと、アメリカザリガニのお二人。今後も、お笑いとゲーム業界発展のために頑張りますっ!

鉄拳ナムコ開発に潜入!!
世界征服に野望を燃やす鉄拳が、ナムコ開発ビルに極秘潜入。
そこでさまざまな事件に巻きこまれていく。
極秘なのに、なぜか目立ってしまう鉄拳。
これは、彼の身に起こった1日の刻明なリポートである。
クワッ!
フッフッフッ、ここがナムコ開発か。世界征服のためには、まず、ここから征服しなくては…。
にゃ〜
おお、これは…
太鼓の達人。お、おもしろそう。やるしかないかな。
ドンカッドドンカッ
ガシッ!
オッ!
あれ? こんなところに鉄拳さん、対決しますか?
真剣
カーッ
開発者一の腕前笹岡さん、さすがの勝利。
一同に見つかり、ハイ、ポーズ!
うーん失敗。今度こそ…。
さて、次々に潜入だー!
おお、ココだココだ
手加減したんだけど。
開発者米盛さんが現れた。
鉄拳さん、なかなかやるじゃない。
んっ!?
ジャ〜ン
ビシッ! バシッ! ビシッ! バシッ! ビシッ! バシッ! ビシッ! バシッ! ビシッ! バシッ! ビシッ! バシッ!
なんと、あの『鉄拳4』が、こんなところに。
やるしかない!
またか、望むところだ!
パシッ! パシッ! パシッ! パシッ! パシッ! パシッ!
ビシッ! ビシッ! ビシッ! ビシッ!
ハンディつけたんだけどネ。
くぅー! また負けた。
うーん、世界征服への道は遠い。しかし僕は挑戦し続ける。なぜなら、世界征服は世界平和だからです。
鉄拳の独り言
どうも、すいません、先に謝っておきます。鉄拳です。僕はね、ゲーム大好きなんですよ。太鼓の達人は手にマメができるくらいやってしまうし、特に『鉄拳』シリーズは大好きで、燃えましたね。世界観と技が僕好みですからね。なんたって、異次元を超えてるでしょう。特に吉光、キングを使いますね。キャラ重視の人間なんで。僕の夢は、ズバリ『鉄拳5』に出ることです。どうですか、プロテクターの超人強度は100%だし、スケッチブック攻撃できますよ。エー、まだ、創りはじめてない。それは遅いですよ。なんとかして下さい。よろしくお願いします。鉄拳でした。
キャラクターデザイナーの川越ですけど…。
ガシッ!
おっ!
イラスト対決〜?
これなら、これなら勝てる!
うりゃ、うりゃりゃりゃら〜
お絵描き対決中!
どんなもんだい!
いや、緊張して手が震えました。サスガです。
めでたし!

出張版

ナムコ・ドンだ〜ページ 出張版!!

みんな、太鼓叩いてるカッ！？太鼓の達人シリーズの和田どんだドン！シリーズも３作を重ねてますます快調！ホームページ（ナムコ・ドンだ〜ページ）も好評運営中だドン！

今回はノワーズから１ページもらったので、何をしようかバチお先生と相談した結果、『太鼓の達人３』のエンディングで流れるえかき歌を紹介することにしたんだドン！

みんな、このページを見て、上手にボクを描いてねッ！

そうそう、ウェブ版のナムコ・ドンだ〜ページでは、『太鼓の達人３』オリジナル曲のMP3ファイルを公開しているんだドン！今回紹介する『どんちゃんえかき歌』の歌も配信する予定なので、それを聴きながら絵を描けば完璧なんだドン！

太鼓の達人3

どんちゃんえかき歌

其の一、おおきなUFOやってきた

其の二、着陸しようとしているドン

其の三、ぽっかり入り口あきました

其の四、中から飛び出す宇宙人

其の五、おみやげたくさん積みこんだ

其の六、ハラマキつけて風邪ひくな

其の七、お窓を開けてさようなら

其の八、くるっとまわして

どんちゃんできあがり

速報! 『太鼓の達人』がついにPlayStation2で発売決定だドン！

あなたのおうちで太鼓が叩ける日も近いカッ!?
詳細は決まり次第ナムコ・ドンだ〜ページ等でお知らせするドン！

この後の２番はバチお先生のえかき歌になるんだけど、スペースの都合で紹介できないんだドン！残念だドン・・・。これからも『太鼓の達人』シリーズ、そして、ナムコ・ドンだ〜ページをよろしくね！

ナムコ・ドンだ〜ページはナムコ・ワンダーページの中にあります。

このバナーが目印です!
『太鼓の達人』の最新情報はこちらでチェック！
http://www.namco.co.jp

全国のナムコのお店（ロケーション）は、新しい発見と温かいおもてなしでお客様をお迎えしています。だから、なぜかワクワクして行きたくなってしまう。日夜お客様のために頑張っている全国の選りすぐりのお店とスタッフ、その秘密を紹介します。

Waku Waku系 LOCATION通信

第１回　アルプラザ城陽店 ナムコランド

〒610-0111 京都府城陽市富野荒見田 112 番地
アルプラザ城陽店 4F　（営業時間 10:00～20:00）
TEL:0774-56-2660（FAX共通）

熱血イケイケ　川端征英店長

「僕は、結果を考えてアレコレ悩むより、とにかくやってみる。チャレンジ＆トライの精神で進みます。
僕自身がいかに楽しめるかを常に追求してますからね。お客様にも店で楽しんでほしい。ゲームをするだけじゃない、水や風を感じてもらう遊び、ちょっと和んでもらう遊びといったものを用意してお待ちしています。店内で僕を見かけたら、お気軽に声をかけて下さい。お客様とお話しするのは、好きだし、いろいろな会話の中で、次の仕掛けを考えていますから。店内は、少しずつ変わっていますので、是非ご来店して楽しんで下さい」

Waku その1　「わんちゃん写真自慢コンテスト」開催

店長が、大の犬好きであることから、始ったこの企画。好評につき第２回を開催中。かわいい犬の写真を見ることで、なんか癒されます。応募箱の前には「犬占い」があり、思わずハマって、自分の犬タイプを占ってしまうのです。

Waku その2　新しいマシンは一目瞭然

AMスペースでは、マシンの入れ替えは頻繁に行われています。何が一体新規に導入されたマシンか、このPOP「新」を見れば、一目瞭然。

Waku その3　お母さん似顔絵コンテスト

母の日にちなんで、お母さんの似顔絵をダイレクト・メールで募集。店舗に持ってきてきてくれた力作を飾っています。

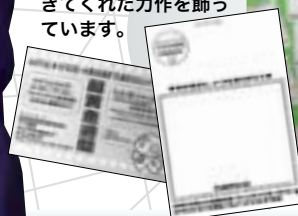
Waku その4　通路で思わず足がとまる

屋外スペースへの通路には、告知ポスターだけでなく、大型迷路もあります。いつもなら、何気なく通り過ぎてしまうのに、思わず足をとめて、遊んでしまう。

Waku その5　噴水＆グルグルプール

屋上は、なんてたって暑い！そこで、プールを設置。中で泳ぐことはできないけれど、噴水になったり、ボール遊びができるので、子供たちは大喜び！服がぬれたって、着替えを貸してくれるので、安心です！

Waku その6　花が楽しめる屋上

屋上にヒマワリ、アサガオ、ハーブを育てて、花を楽しむ去年から、はじめたプランターの数々。特にヒマワリは、花が咲くと「名付け親イベント」を実施。何となく屋上に来た、お客様の目を楽しませています。

新製品を狙え!

湾岸ミッドナイト R

HOW TO PLAY

★ シナリオモード

1. ライブカメラ画面（アトラクト画面）で、スタート地点、時間帯、乱入モードを選んで、コインを投入します。
   特に指定しなければ、湾岸線からのスタートになり、右の座標が上り、左の座標が下りになります。
2. 車種、シフト、ネームエントリーの順に登録します。
   NEW ライバルカーの車種も選べます。
3. フリー走行し、ライバルカーに近づくとバトルが始まります。
4. バトルを繰り返して、最終８ステージをクリアするとエンディングです。

★ 乱入対戦モード

シナリオモードをプレイ中のプレイヤーに乱入します。
シナリオは中断され、プレイヤー間のバトルとなります。
(ゲームを始める前に、「乱入歓迎」か「乱入拒否」を選べます。)
NEW ５分間１本勝負：ライバルのゲージを０にするか、５分経過時点で前に出ていたら勝ち。
NEW 時間無制限１本勝負：ライバルのゲージを０にしたら勝ち。
３本勝負：２本先取りしたら勝ち。

★ タイムアタックモード

ライブカメラ画面でブレーキを踏みながらコインを投入すると選べます。
コースは８つ。いかに早く完走するかを競います。

プラボ英雄列伝 65

呼び合うように奴がくる

学生 柏崎広志　平凡な男 中島わたる
中３ 中島とおる　中２ 百瀬ユカ

作　いりたまご　コゲ照

衝撃の(!?)新展開！！

第7号

イラストコーナー

埼玉県坂戸市 花万 さん

埼玉県越谷市 大岡 雄志 さん

GBA 発売決定 ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

ナムコ　ゲームボーイアドバンス用カートリッジ　8月23日発売　4,800円（税別）

新ステージ「ドリドラドの遺跡」

このモードは、ひと堀りで1%のエアが減少していくなど、PS版ドリストーンステージと同じルールを採用している。画面左に見える「SHOP」とは！？

さらに掘り進むと今度は宝箱からアイテムが出現！地底ナスは何に使うアイテムだろう？？

SHOP（ショップ）

各ゲームモードで掘るたびに入手できるマイレージ。これを貯めるとショップで様々なアイテムを買うことができるのだ。

ミッションドリラー

従来のゲームモードも、もちろん健在。今回は日本（EASY）、フランス（NORMAL）、アマゾン（HARD）、宇宙（ENDLESS）の4ステージだ。

ドリラーグランプリ

ドリラーグランプリは、世界中のステージを回り、対戦形式でライバルドリラーと腕を競う新モードだ。

※画面は開発中のものです

不思議な生命体「パクテリア」と地底遺跡の謎を追え！

『ミスタードリラー』の最新作がゲームボーイアドバンスで発売決定！過去のシリーズを集大成し、さらに不思議な生命体「パクテリア」も飼育できる豪華な内容となっている。また、パクテリアと深く関係がある新ステージ「ドリドラドの遺跡」では、ホリ・ススムは新スーツに身を包んだホーリーナイト・ススムとして登場するのだ！もちろん、従来のステージでは、アンナ、プチ、アタル、タイゾウ、ホリンガーZといったお馴染みのメンバーも登場するぞ。

パクテリア　ツノパク　ニャンパク　ハネパク　パクラゲ　パクモン　ヤセパク　ハコパク　パクベビー

パクテリアとは！？

地底で生活する3cm四方の生き物。普段は保護色で生活しているため、人間の目ではほとんど判別できないが、最近になってゼット博士のグループがパクテリアの捕獲に成功した。地底にある鉱物を食料とし、成長するにつれ体色・体形を劇的に変化させていくことが判明しているものの、その生態にはまだまだ謎が多い。

鉱物を食料とするパクテリア。中でも地底人の作ったブロックが好物らしい！？

WIN 好評発売中 ミスタードリラー2

ナムコ　Windows用CD-ROM
好評発売中　2,980円（税別）

『ミスタードリラー2』がPCで登場！アーケード版からの移植である「ミッションドリラー」はもちろんのこと、命のある限り掘り進む「とことんドリラー」、規定タイム内でコースをクリアしていく「タイムアタックドリラー」、2人対戦の「ふたりでドリラー」もご用意。またLANケーブルでPCを接続しての対戦「LANでドリラー」も可能だ。さらに、描き下ろし含む30種以上の壁紙もオマケについてます！

GC 開発中 新ミスタードリラー（仮）

ナムコ　ゲームキューブ用 光ディスク
2002年11月発売予定　価格未定

なんとゲームキューブでも『ミスタードリラー』が開発中！内容は従来と一味違ったものになるとか・・・また、通信ケーブルを使った『ミスタードリラーエース』とのリンクもできるらしいぞ。今回はイメージイラストをご紹介。詳細が判明次第、お知らせするよ！

業務用 近日登場予定 スタートリゴン

©2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

レンジャーはこの3人！

パッチー

ホシ・ワタル
ゲームの主人公でアストロレスキュー隊の熱血新人隊員。宇宙猫パッチーと仲良しだ。

ビッグバン・宙太
ワタルと同期のアストロレスキュー隊員。とても紳士的な性格で、ワタルの親友だ。

ホリ・ススム
お馴染みのホリ・ススムも、宇宙ドリスーツを装着してレスキューに参加！

緊急事態！宇宙船事故発生！乗客員を救出せよ！

ドリラーワールドと少なからず縁がある（!?）ニューゲーム『スタートリゴン』が業務用で登場する。プレイヤーは星をジャンプして三角ネットを張り、乗客乗員を助けてゆくのだ！ボタンひとつだけの簡単操作なので、誰でも気軽に楽しめるぞ。

プレイヤーは星の周りを回転している。タイミングよくボタンを押して他の星へジャンプし、三角形にラインを張ろう。

活動エリアを飛び出すとライフがマイナス。時間と共に酸素も減るので注意！正確かつダイナミックにジャンプしていこう。

※画面は開発中のものです

「ミスタードリラーサウンドトラックス」好評発売中！

独特なテイストのドリラーサウンドを凝縮したアルバムが遂に登場！業務用『ミスタードリラー2』『ミスタードリラーG』を始め、PS・DC版『ミスタードリラー』、PS版『ミスタードリラーG』、GBC版『ミスタードリラー』、GBA版『ミスタードリラー2』まで網羅した大ボリュームの2枚組CD。P34のプレゼントもチェック！

CD品番
SCDC-00178・00179（CD2枚組）
¥3400（税別）

ブックレットは描き下ろし！
ファン必須アイテムだね！

ドリラーズボイス DRILLERS VOICE

横山宏 さん

よこやま こう　1956年福岡県北九州市生まれ。武蔵野美術大学卒業後、フリーのSFイラストレーター、モデラーとして活躍。代表作は「MaK（月刊モデルグラフィックスにて連載中）」「ぼうけん！メカラッパ号（NHK人形劇）」など

新作チェック!!

開発者爆裂トーク

今回の爆裂トークは、ハイペースで開発されている『クロノア』シリーズ最新作のインタビューをお届け！　キャラクタとともに成長するシリーズの魅力を語ってもらったぞ！

INTERVIEW

クロノアワークス チームリーダー
小林 毅 さん

クロノアワークス グラフィックスーパーバイザー
荒井佳彦 さん

いろんな要素を盛り込んだ、ある意味今までのクロノアの集大成的な内容ですね

──早速ですが、なぜ『G2』というタイトルなんでしょう？

小林　プレイステーション2版が『2』なので、差別化しようということでいろいろアイデアを出してみたんですが、その中でゲームボーイアドバンスとか、グレートとか、いろんな意味をこめて『G』を付けることにしました。

──今作のクロノアは、今までのものと違う、という印象なんですが？

小林　今回のクロノアというよりは、『ビーチバレー』辺りから意識しているコトなんですが、クロノアの身長や年齢を少し下げて作っています。『2』のクロノアよりは、まだまだやんちゃな子供時代…という感じですね。

──携帯ゲーム機では3作目ですが、ゲーム的コンセプトは？

小林　ワンダースワン版のコンセプトをもっと引き伸ばそう、というところから開発が始まりました。WS版からすると前作『～夢見る帝国～』ではパズル的要素も増えましたが、今回は「ムゥ植木鉢」とか、さらに仕掛けも増えてます。フロートボードも「画面的にインパクトが欲しい」ということでフロートボード面を強化したり、クロノアは水が苦手なんですが、新たに潜水メカを入れたり。PS2版のネタも入ってます。今回、トーナメントで相手と争う、という仕掛けを入れたとか、ある意味遊び的には今までのクロノアの集大成的な内容ですね。前作から手がけたスタッフが「もっとよくしよう、わかりやすくしよう」と努力した結果です。

──パズルステージの視点変更も入りましたね。

小林　WS版の頃から検討していたと思うのですが、やっと入りました（笑）。やっぱりステージを見渡したいじゃないですか。「おっ、こんなところに」という驚きは少し減ってしまうかもしれませんが、遊びやすくなっていると思います。

──キャラクタのコンセプトは？

荒井　今回、キャラクタの監修を担当したんですが、基本コンセプトを決めた後は、スタッフにそれぞれイメージを出してもらいました。トーナメントにいろんな世界のキャラクタが集まっているということで、バリエーションを持たせた方が良いだろうと。

──今回登場するキャラクタでお気に入りとかありますか？

荒井　「スイリュウ」というキャラクタですね。まさにドラゴンというデザインで、存外、今まで無いパターン。久しぶりにこういったキャラが描けて楽しかったです。

──今後の『クロノア』シリーズの展開は？

小林　アクションRPGの『クロノア』を近いうちにお見せできると思います。

荒井　キャラも世界観も、いろんな角度で楽しめるものになりそうです。楽しみにしていて下さい！

GBA 風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント

ナムコ　ゲームボーイアドバンス用カートリッジ　８月発売予定　価格未定

「世界を駆け回る冒険者のみなさん　今こそ最高のヒーローを決めようではありませんか」……舞い落ちてきた一枚の招待状とともに、多くの挑戦者が待ち受ける大会会場に飛ばされたクロノア。前作『～夢見る帝国～』に続き、敵を膨らませる“風だま”とジャンプを駆使し、全50ビジョン（ステージ）を大冒険！

フロートボードステージはついに３Dに！アクションステージもパズルステージに負けず劣らずのパワーアップを果たしている。

上から敵を投げ入れると、長い茎が伸びて花が咲くという「ムゥ植木鉢」。スタッフのお気に入りの新仕掛け。

全部で50も用意されているヴィジョン。対戦相手より先にゴールにたどりつけるかどうかがこのゲームのルールとなる。

敵を膨らませて持ち上げることのできる“風だま”を使って数々の難関を乗り越えるこのシンプルさがクロノアらしさ。

※画面は開発中のものです。

PS2 パックマンワールド２

ナムコ　プレイステーション２用DVD－ROM　７月25日発売　6,800円（税別）

７月25日発売

パックマンが空を飛び、水中を泳ぐ！ 3Dパズルアクションの続編

'99年11月に発売されたプレイステーション用の3Dアクションゲーム『パックマンワールド 20thアニバーサリー』の続編が、プレイステーション２で登場する。

緑とフルーツにあふれるパックランド。その真ん中にある小さな村には、国中をフルーツで満たす不思議な力をもったゴールデンフルーツが実っていた。ある時、ゴーストによってゴールデンフルーツが奪われてしまい、パックランドからフルーツが消えてしまう。村に住んでいたパックマンは、ゴーストからゴールデンフルーツを取り返すべく、冒険の旅に向かう……というストーリーで始まる3Dアクションゲームだ。

操作はアナログスティックと２つのボタン。道中にあるアイテムや仕掛けをうまく使うと、パックマンが空を飛んだり、水の中を泳いだりと多彩なアクションを披露してくれる。序盤はヒントが表示され、プレイに迷うこともなし。巨大マシンを操って襲ってくるゴーストたちをやっつけろ！

さらに、アーケードの『パックマン』、『ミズ・パックマン』、『パックマニア』、『パックアタック（コズモギャング・ザ・パズル）』が収録されているのも大きなポイント。

寝静まるパックマン村に、ゴーストたちが現れ、ゴールデンフルーツをもぎとると、ゴールデンフルーツの木に封じ込められていた魔物がよみがえってしまった！

元祖『パックマン』にあったドットイートの要素はそのまま残っている。操作はスティックによる移動とボタン２つと簡単。

今度は空も飛んでしまうパックマン。このような多彩なアクションを楽しめるのも本作品の特徴となっている。

潜水艇「パックマリン号」で水中を進む。ゴーストの潜水艇を魚雷を使って迎撃する緊張感のあるシーンだ。

ゴールデンフルーツをすべて取り戻せるかはパックマン（＝プレイヤー）の活躍にかかっている。

　※画面は開発中のものです。

PS2 プロジェクト ヴィーナス(仮)

ナムコ　プレイステーション２用DVD－ROM　発売日未定　価格未定

『7 ～モールモースの騎兵隊～』のテイストを引き継ぐネットワーク対応RPG

独特な雰囲気と独自の世界観で話題を呼んだPS2ソフト『7～モールモースの騎兵隊～』。そのテイストを受け継ぎ、中世の「剣と魔法」的空間をベースとしつつも、「どこにもない場所、いつでもない時間」を描いた作品が『プロジェクト ヴィーナス（仮）』だ。温かみのあるグラフィックは健在で、『7』のファンだけに留まらず、ファンタジックな世界が好きな幅広いファンにおすすめの作品といえるだろう。

千年祭を前に、999年の災いの予言におびえる世の中。ある日、平穏に暮らす主人公、ブラッド・ボアルの前に、真の災いの予言を携えた女神・アリアが降臨し、彼女はブラッドに100年後に訪れるという災いの回避を命ずる。最初の予言どおり街は滅ぼされ、ブラッドはついに立ち上がる！　仲間たちとともに戦うブラッドは、予言を回避し、世界を危機から救うことができるのだろうか……？

プレイヤーは、主人公・ブラッドとなり、リーダーを務める「騎士団」に個性的な能力を持ったメンバーを編入し、騎士団を強化しながら、次々に出現するモンスターを撃破。世界の破滅を謳う「予言書」を書き換えていき、世界を救うことがゲームの目的となる。仲間との人間関係の変化はグラフィックで表され、騎士団の編成に影響をあたえるという。

戦闘システムは「7」のものをベースにした形になる予定。また、この作品は、ネットワークを使った対戦プレイにも対応を予定しており、ネットワークに接続しているユーザー同士が戦う「リアルタイム対戦」や、「ダウンロード対戦」、「ランキング登録」などが検討されているようだ。「ランキング登録」は、自分が育てたキャラクタを登録することができるというもの。「ダウンロード対戦」では、ひょっとすると専用のキャラクタをダウンロードできるようになるかもしれないなど、ネットワークによってより楽しく、長く遊べるような仕掛けが企画されているようだ。

ネットワーク

ここでは、その構想の一部をご紹介。『7』をベースとした仮の画面だが、いろんな企画が用意されているようだ。

対戦前に、相手にメッセージを送信しているところ。戦いは早くも始まっている？

データのダウンロードにより、遊び方は従来よりも大幅にパワーアップ！

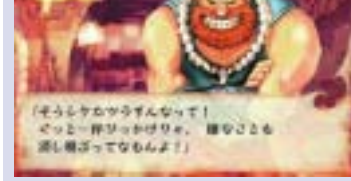
戦闘システムは「7」のものをベースとしているようだ。ローテーションもあり？

アリアは滅亡の予言を携えて降臨した女神。キャラクタ同士の会話などは、独特のテイストのグラフィックで描かれる。

これは戦いの合間のデモンストレーションシーン？　絵本のような温かみのある絵柄はほかにない独自性にあふれている。

独自の情報を集めて、何かをさがしているシーン。新たな仲間を求めて探索を行なうこともあるかもしれない。

『7』よりも等身があがり、よりリアル感を増したキャラクタたちが登場する。RPGにはかかせない（?）、酒場も登場。

アリア
常に凛とした上品かつ清楚な雰囲気を漂わせる女神。不死の存在で人間の気持ちが理解できないようだ。

モンスター
独特なテイストのモンスターもシリーズの魅力。今回はどんなヤツらが出てくるか楽しみだ。

ヴィヴィ
ブラッドにつきまとう神出鬼没の大魔女。何事にも束縛されない自由奔放な行動は周囲を翻弄する。

ブラッド・ボアル
田舎町の自警団のリーダー。実は100歳以上。ある事件がもとで不老不死になった。

「Seven－Web」は要チェック！
「Seven－Web」は「7」の世界観や「プロジェクトヴィーナス(仮)」の制作スタッフのメッセージなど、よりディープな情報が満載！
URL　http://www.seven-web.com/

GBA ファミスタアドバンス

ナムコ　ゲームボーイアドバンス用カートリッジ　6月28日発売　4,800円（税別）

6月28日発売

「ファミスタ盤」モードも楽しめる！ナムコ野球ゲームの金字塔最新作

ナムコの野球ゲームといえば、やっぱり多数のハードウェアに移植された『ファミスタ』だろう。あの往年の名作シリーズ最新作がついにゲームボーイアドバンスで復活！　ボタン1つで投げる、打つを実現したシンプルな操作性はそのままに、2002年度最新データを収録。通信ケーブルを接続すれば、対戦も可能。ミニゲームをこなしてオリジナル選手を作成し、チームに参加させて試合を楽しめる「分身くん」モードなどが用意されている。また、打った打球が落ちた場所によって「ヒット」、「アウト」、「ホームラン」などが決まるというシンプルなルールを採用した「ファミスタ盤」モードも搭載。このモードは通信ケーブルを使って1つのカートリッジでの対戦が楽しめるぞ！

データは2002年の最新版を採用。見た目はとてもかわいいけれど、実際のペナントレースの予想も可能？

別売の通信ケーブルを利用することで、対戦もできるのが本作の大きな特徴。独自の選手を作成して戦ってみよう！

『ファミスタ』ファンにはなつかしい「ナムコスターズ」の姿も見える。「ピノ」の俊足ぶりは今も健在か？

生まれ変わった「ナムコスターズ」には「ホリスラム」などの新人選手も登場！　その潜在能力には期待がかかる。

マスに入ればヒットやホームランという独自ルールの「ファミスタ盤」も燃えるぞ。通信ケーブルを使えば１つのカートリッジで対戦もできちゃう。

GBA ファミリーテニスアドバンス

ナムコ　ゲームボーイアドバンス用カートリッジ　6月14日発売　4,800円（税別）

好評発売中

気軽にアツい駆け引きが楽しめるテニスゲームの決定版がGBAに！

こちらもナムコテニスゲームの定番タイトルである『ファミリーテニス』の最新作。きびきびしたプレイ感覚で、ラリーの醍醐味が堪能できる一本だ。「チナギス」や「ダンディ」など、新しい選手はもちろん、「エドマエ」などの懐かしい選手も登場し、1カートリッジで最大4人までの対戦に対応している。難易度別に5種類が存在する「トーナメントモード」、1試合をサクッとプレイしたい時には「エキシビション」、全10種類ある課題からランダムに選ばれた4つをクリアし、楽しみながらプレイが上達する「チャレンジモード」、サーブ、スマッシュ、ラリーなど、特定のショットのみを練習できる「トレーニングモード」などを用意。気軽に遊びたい人から、本格的に遊びこみたい人まで幅広く楽しめる仕掛けが満載だ！

ユニークなコートでのプレイも楽しい
プレイを重ねていけば、いろんな場所で戦えるようになるらしいぞ。

『スマッシュコート』などに登場したおなじみの選手たちが登場。その実力を引き出せるかどうかがこのゲームの醍醐味だ。

通信ケーブルを使った１カートリッジでの対戦が実現されており、シングルス、ダブルスともにプレイできる。

特定の条件をクリアすれば、特殊なアイテムが使用可能となることもある。お祭り気分で遊んでいる場合じゃないかも！？

GBA テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン２

ナムコ　ゲームボーイアドバンス用カートリッジ　2002年10月発売予定　価格未定

いろいろなキャラになりきって、世界を救え！ 新たなテイルズワールドの扉が今、開かれる！

「夢見る15歳」
キャロ＝オランジェ
CV：有島モユ

「なりきりし」のキャロが

「大人になりたい15歳」
フリオ＝スヴェーン
CV：菅沼久義

「なりきり」という要素を搭載し、シリーズの新たな可能性を展開したゲームボーイ用ソフト『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』。その第二弾がゲームボーイアドバンスで登場！『ファンタジア』『デスティニー』『エターニア』、全てのテイルズシリーズにつながる世界で、二人の若者フリオとキャロの冒険が始まる！戦闘シーンは、シリーズお馴染みのリニアモーションバトルを採用。「なりきり」システムもコスチュームが増え、さらに多彩になった。魅力的なキャラクタたちとこの世界を冒険しながら、キミは全てのコスチュームを集めることができるか！？

ストーリー

レグニアの町に住む二人の若者「フリオ」と「キャロ」は、大人として認められる年齢になっていたものの、儀式に必要な花が咲かず、いつまでも子供あつかいされていた。ある日、世界樹の神殿を訪れた二人の目の前に女神が現れる。
「花が咲かないのは、魔物が増えて世界樹の力が衰えたため… このままでは世界そのものが消滅します」
女神の願いを受け止めた二人は、「なりきり」の力を授かる。しかしフリオとキャロの力はまだまだ弱い。そんな二人を助けるため、女神はさまざまな世界から「勇者」を召喚した。勇者の持つ力と技と心を受け継ぎ、二人は真の勇者へと成長していく。

ゲームの中心的要素であるコスチュームは、150種類以上あるという。状況に応じてどんどんチェンジしていこう！

戦闘はテイルズシリーズお馴染みのリニアモーションバトルを採用。スピーディかつ多彩なアクションに注目！

「世界樹の危機を救う」という大きな目的もあるが、その他にもたくさんの出来事が起こる。どう対処するかはプレイヤー次第だ。

ここが主人公達の生まれ育ったレグニアの町。まずは町の人々から情報を集め、冒険の足がかりを見つけよう。

ナムコ　NEWソフト ラインナップ

プレイステーション２

タイトル	発売日
パックマンワールド２	7月25日発売
太鼓の達人（仮）	2002年夏発売予定
ニンジャアサルト	2002年夏発売予定
AXIS	2002年秋発売予定
ガンバコレクション（仮）	2002年秋発売予定
テイルズ オブ デスティニー２（仮）	2002年冬発売予定
MotoGP3（仮）	2002年冬発売予定
ソウルキャリバーⅡ	2003年1月発売予定
リッジレーサー最新作（仮）	2003年3月発売予定
プロジェクト ヴィーナス（仮）	発売日未定
新野球ゲーム（仮）	発売日未定
タイムクライシス３（仮）	発売日未定
クロックワークオンライン（仮）	発売日未定
新アクションアドベンチャーゲーム（仮）	発売日未定
3Dフライトシューティング（仮）	発売日未定
ナムコスポーツオンライン（仮）	発売日未定

ゲームボーイアドバンス

タイトル	発売日
ファミリーテニスアドバンス	6月14日発売
ファミスタアドバンス	6月28日発売
ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	8月23日発売
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	2002年8月発売
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	2002年10月発売予定
風のクロノア アクションRPG（仮）	2002年11月発売予定
ことばのパズル もじぴったん（仮）	2002年12月発売予定
テイルズ オブ ファンタジア	2002年12月発売予定

Xbox

タイトル	発売日
ソウルキャリバーⅡ	2003年1月発売予定
リッジレーサー最新作（仮）	2003年3月発売予定
デッド トゥ ライツ（仮）	発売日未定
アクションアドベンチャー（仮）	発売日未定

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	発売日
新ミスタードリラー（仮）	2002年11月発売予定
ソウルキャリバーⅡ	2003年1月発売予定
リッジレーサー最新作（仮）	2003年3月発売予定
テイルズシリーズ（仮）	2003年7月発売予定
新RPG（仮）	2003年12月発売予定

2002年5月8日の記者会見では、ナムコがニンテンドーゲームキューブ用『スターフォックス（仮）』を開発すると発表しました。

※画面は開発中のものです。

そくぞく登場するナムコのケータイ・コンテンツ！
楽しさ爆発の新着タイトルに今すぐアクセス！

Jスカイ 向けコンテンツ
ナムコマジック

好評配信中
月額300円

バージョンUP！
「憂さ晴°らダイス」
Javaアプリ（ボードゲーム）

営業中24HOUR

メインメニュー → Javaアプリ → ゲーム → バラエティ → ナムコマジック → 憂さ晴らダイス

ネットワークボードゲームの決定版！

若い人もお年寄りも、心がもやもやしている人も、憂さを晴らして「ウサパラダイス」！！大幅バージョンアップ！！
憂さ晴゜ら「現代編」・「石器編」・「未来編」の３アプリが追加登場！！憂さ晴゜らデラックス（パケット対応機専用Javaアプリ）とあわせて最大４つのゲームが遊び放題！えいや！とサイコロ振って、現代・過去・未来を駆け巡ろう！サイコロの目押しで君の人生が決まる！？

現代編　石器編　未来編

※画面は開発中のものです。

iアプリ 504iシリーズ アプリキャロット

504iシリーズで「アプリキャロットナムコ」を遊び倒せ！

iアプリ専用ゲームサイト「アプリキャロットナムコ」にNTTドコモの新機種504iシリーズ専用iアプリを投入！追加された504iシリーズ専用iアプリは「ミスタードリラー」「鉄拳コマンドバトル」「おしゃべりウォッチ」のハイレベル！な３本。合計18種類のiアプリが楽しめる、ゲーム好きなら絶対はずせないコンテンツだ。

「鉄拳コマンドバトル」

説明不要の大人気格闘ゲーム「鉄拳」のキャラクターをモチーフにしたタイピング格闘ゲームが登場。バトル前に攻撃、投げ、防御等の技を選択し、その後表示される文字（技コマンド）を制限時間内に入力。タイピング入力速度や技属性の優越などにより勝敗が決定されるのだ。

既に配信済みのiアプリゲームも504iシリーズの大きい携帯電話画面にあわせてリメイクしたぞ！さらに面白さがパワーアップ！

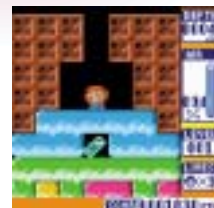
「おしゃべりウォッチ」

常にあなたの携帯電話画面で「ミスタードリラー」の主人公「ススムくん」が動き回り、語りかけてくるiアプリ待受画面！最大100件までのスケジュール管理ができ、(※スケジュール管理機能は一部機種にて非対応とさせて頂きます。) メール着信も「ススムくん」が伝えてくれるぞ。

好評配信中
月額300円

iメニュー → メニューリスト → ゲーム → ゲーム1 / ゲーム2 → ミニゲーム / バラエティ → ナムコiランド / アプリキャロットナムコ → クロンダイク X-DAY アブノーマルチェック / ミスタードリラー おしゃべりウォッチ 鉄拳コマンドバトル

「ミスタードリラー」

NOURSでもおなじみのアクションパズルゲーム「ミスタードリラー」がついに携帯電話に進出！小さい画面でも「ススムくん」のかわいさとシンプルかつ奥が深いそのゲーム性はまったく変わらないぞ！「ススムくん」を操って、ひたすら掘り進み、目指せゴール！

iモード iアプリ

ナムコiランド 春の新作！

ナムコの携帯電話コンテンツ人気No1の「ナムコiランド」にiアプリゲーム「クロンダイク」「X－DAY」「アブノーマルチェック」の３本が追加されたぞ！月額300円でiモード・iアプリどちらでもあなたの携帯電話でゲーム遊び放題！

「クロンダイク」

「マージャン天国」に続くナムコ定番iアプリゲーム第２弾！世界中でおなじみのこのお手軽ゲームは１人遊び用のトランプゲーム。山札に配られたカードを動かして、４つの上がりエリアに、１から順番に積み上げていこう。全てのカードを積み上げたらゲームクリア！一度覚えるとヤミツキになるぞ。

「X－DAY」
「アブノーマルチェック」

多くのお客様からのご要望により、ナムコiランドのダウンロード回数が最も多いこの２つのゲームがiアプリとして登場！「X－DAY」は例えば「発ガンに関係ある食品添加物を、３つ以上知っている」といった質問に「はい・いいえ」で答えていくことによりあなたの「予定命日」を検索しちゃいます。「アブノーマルチェック」は統計結果を元にこの現代社会であなたがノーマルかアブノーマルかを判定。ゲームに参加すればあなたの回答もデータに加算されるのでよく考えて回答してね。

※画像は開発中のものであり、実際とは異なる場合があります。

あのマッピーがパチンコに登場！
3Dになったマッピーたちが液晶画面で大活躍！

CRマッピーパーク

MAPPY PARK™

キャラクター紹介

1983年に業務用のゲームとして発表され、家庭用ゲーム機にも移植されて人気を博した、『マッピー』が、2002年、3Dグラフィックになって帰ってきた！今度の舞台はパチンコだ！ミューキーズやニャームコなど、お馴染みのキャラクターも健在。

本パチンコ機は、株式会社サンセイアールアンドデイより販売されているが、その液晶画面に利用している画像表示基板「システム7」※及び画像ソフトは、ナムコが開発しているのだ。

※プレイステーションのカスタムチップを採用したパチンコ用液晶表示基板

メーカー：サンセイアールアンドデイ

代表的なリーチアクション

ここでは、液晶画面で繰り広げられるマッピーたちの大活躍を一部紹介するぞ。これが出たら「大当たり」の期待してヨシ!?

マッピーがホラー屋敷に潜入。当たりのオバケを追いかけろ！

ミューキーズがトランポリンでジャンプ！当たりを叩けるか!?

ニャームコが当たりの恐竜を倒せば・・・！

ナムパチ史

ゲームのキャラクターを生かしたものから、3D映像を駆使したものまで!!

「ナムコがパチンコ？」と思う人もいるだろうが、実はナムコではここ数年、パチンコの液晶部分について、画像ソフトおよびハードの開発を手がけてきたのだ。ここでは、ナムコの関わった代表的なパチンコ機を紹介するぞ。

1997年

CRフィーバーピストル大名シリーズ（SANKYO）

1997年発表。ナムコが画像ソフト部分を手がけた記念すべきパチンコ第一弾。『ピストル大名の冒険』のピストル大名が大活躍。シュールな演出が人気を呼んだ。

2000年

CRワニワニパニックシリーズ（大一商会）

2000年発表。なんと、液晶上部にハンマーが搭載されており、液晶演出と連動してハンマーが画面を叩くという立体的なギミックが施されている。

2001年

CRフィーバーパックワールドシリーズ（SANKYO）

2001年発表。これもナムコが画像ソフトを供給。「パックマン」が液晶画面内でサーフィンをしたり氷や岩のステージを大冒険。パックマンがパワーエサを食べれば・・・！

CRバトルヒーロー伝説シリーズ（大一商会）

2001年発表。ナムコから画像ソフトに加えて、画像表示基板「システム7」を供給した第一弾。「バトルヒーロー」シリーズは大一商会の人気機種だが、システム7を採用した事で、リールがタテ回転・ヨコ回転・3D空間内を浮遊、といった今までにない演出が可能になった。

2002年

CRマッピーパーク

注！パチンコ屋さんは18歳未満は立ち入り禁止です！

ナンジャ政府発行

ミニ ナンジャ回覧板

NEW OPEN!

福袋七丁目が餃子の街に大変身!

人々から長ーく愛されている「ギョウザ」を満喫できるテーマタウンが7月19日にオープンする（旧福袋七丁目商店街エリア）。その名も「池袋餃子スタジアム—福袋ぎょうざ自慢商店街—」だ！全国各地の餃子専門店11店が軒を並べているから、ここに来れば人気のご当地餃子の味をすべて体験できるのだ。そのうえ、「餃子対決」「フードファイト」「餃子の人気投票」などワクワクするイベントもいっぱい。アトラクション「ナンジャ探偵団」では現在、餃子盗難事件を捜査中だったり…とにかく、餃子のおいしさを五感で楽しめることまちがいなしだ！

それから、な、なんとより気軽に餃子を楽しめるようにって、この7月19日から、入園料が安く（大人300円・子供200円）なるんだって。ウッレシー！

★ 6/14～9/30 まで ★

これがアイスクリーム？伸びーるアイスはトルコの「ドンドルマ」。

6月14日～9月30日まで、日本のご当地アイスクリームと世界各国のアイスクリームがこのナンジャタウンに集まるニャン。100種類を超えるいろんなアイスクリームの味を楽しめるのはもちろん、アイスクリームの歴史がわかる「アイスクリーム今昔物語」やフェスタリアンが選ぶ「アイスクリーム世界ランKING」、パーク内に設置されたサテライトを巡って、心理テストに挑戦すると、あなたの性格がアイスクリームタイプで診断される「ハッピーアイスクリーム占い」など、楽しいイベント盛りだくさんなんだニャン。

「マカロニ広場」では、インドの天ぷらアイス「ポコラ」やフィリピンの「ドリアンアイス」など世界のアイスクリームが楽しめ、「福袋七丁目商店街」などでは、「手羽先アイス」や「峠の釜飯アイス」など、日本のご当地アイスが勢揃い。昔なつかしい駄菓子アイスも揃ってるニャン。新鮮なミルクで作った全国の牧場から直送の「牧場アイス」もたまりませんニャー。どれもこれもおいしそうなアイスクリームがいっぱい。だから、ぜひ遊びに来てニャン！待ってるニャン

ズラリ勢揃い！日本全国から、世界各国からアイスクリームが一堂に集合！

	石川	池沢	東	[illegible]	中村

読み終わったら、捺印後すみやかにお隣りに回覧しましょう。
隣り近所の正しいお付き合いは回覧板から！

ペアシート

2人掛けのソファを用意。DVDやテレビを見たり、ビデオチャット用のカメラを装備したパソコンでネットが楽しめる。2人だけでラブラブな時間を過ごしたいカップルは要チェック！

インターネットシート

周囲からモニターが見えないように設計された空間で、ネット三昧したい人におすすめ。パーテーションは可動式なので、隣のブースと連結してグループでも利用できる。ビデオチャット用のカメラも装備。

DVDシアター

5.1チャンネルのスピーカーを搭載した完全防音個室で、迫力たっぷりのDVD鑑賞が楽しめる。シートは2人掛けなので、カップルで利用するもよし、お友達同士で利用するもよし。PS2本体も貸し出し中。

※高田馬場店・納屋橋店のみ

こんなヒトにはこの席がオススメ！

『知・好・楽』では利用人数や目的に応じて、さまざまなタイプのブースを用意。どのブースも利用料金は同じだから、自分に合った空間でプライベートタイムを満喫してね！

リラックスシート

リクライニングシートとマッサージシートの2種類を用意。サラウンドヘッドホンでDVDやテレビが見られる。ソフトを持ち込めばPS2とビデオの利用も可能。お疲れ気味の人は、ここで心身共にリラックス！

オープンシート

ネットゲーム対応の高性能パソコンを導入。ブース式ではないので、グループで隣の席を陣取り、同じゲームで盛り上がることもできちゃう！気軽にコミックを読みたい人にもおすすめ。

※高田馬場店・池袋東口店のみ

プライベート重視のこだわり空間でインターネットやDVDをとことん満喫！

プライベートを重視したこだわりの空間で、インターネットやコミック、DVDが思う存分堪能できる『知・好・楽』。従来のインターネットカフェやマンガ喫茶とはひと味もふた味も違った充実の設備とサービスに、すっかりハマッたリピーターも多い。ここでは、未体験のキミに『知・好・楽』の全貌を教えちゃおう！

雑誌

最新のマンガ雑誌をはじめ、週刊誌、ファッション誌などさまざまなジャンルの雑誌を用意。話題の人気アイドル写真集もラインナップしているゾ。

DVD

洋画を中心に、話題のソフトが常時100種類揃う。借りたいソフトが見つかったら、陳列してあるパッケージをカウンターへ持参すればOK。

マンガ

巷で話題の最新刊から懐かしの名作、さらにはスタッフのおすすめ本まで、2万数千冊がスタンバイ。出版社別に陳列されているから、お目当ての作品がすぐに見つかるはず。

フリードリンク

ソフトドリンクやコーヒー・紅茶がすべて飲み放題！なかでも9種類揃ったハーブティーはおすすめ。もちろん、ブースへの持ち込みもOKだ。

お客様に快適な時間を過ごしていただけるよう、スタッフ一同よりよいサービスに努めています！

HOME PAGE

『知・好・楽』の最新情報はココでチェックしちゃおう。納屋橋店、池袋東口店、高田馬場店の各店で利用できるコミックやDVDの検索、"売りたい、買いたい、友達募集"の目的別掲示板を設置した「みんなの広場」など、使えるコンテンツが満載だ。おトクなキャンペーン情報も見逃すな！

http://www.chikouraku.jp

ご利用方法はとてもカンタン!!

受付

入店したら、まずはカウンターへ。店内は全席指定なので、利用したい席を決める。池袋東口店は会員制なので、初回利用時には身分証明書をお忘れなく。

楽しむ

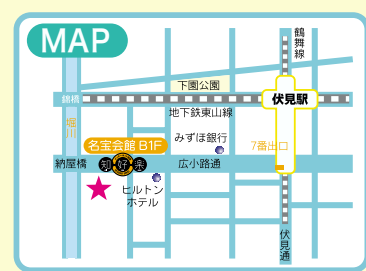
受付をすませたら、あとは自由気ままに店内のサービスを利用しつくしちゃおう。なお、途中で席を変更したくなったら、受付で申し出れば無料でチェンジしてくれる。

お支払い

退店時は再びカウンターへ。ここで利用時間をチェックし、料金を支払う。ブースを出る前に借りたコミックは元の位置へ、DVDはカウンターへ返却してね。

■インターネット空間「知・好・楽」

納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1-2-6 名宝会館地下1階
TEL:052-204-0237
料金:1時間/480円、以降15分毎/80円※

■インターネット空間「知・好・楽」

池袋東口店

東京都豊島区東池袋1-15-2 音羽ビル4・5F
TEL:03-5985-0765
料金:1時間/360円、以降15分毎/80円 ※
ナイトパック（23時～翌7時）1500円
ナイトパックプラス（23時～翌9時）2000円
モーニングパック 7時～11時に受付すると2時間500円
（受付時にお申し付け下さい。）

■インターネット空間「知・好・楽」

高田馬場店

東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービル4F　TEL:03-5287-6517
料金:1時間/360円、以降15分毎/80円 ※
ナイトパック（23時～翌7時）1500円
（受付時にお申し付け下さい。）

インターネット空間「知・好・楽」

店舗紹介

全店24時間営業 年中無休

池袋東口店と高田馬場店ではただいま入会金無料サービス！

※初回のみ入会金300円および身分証明書が必要です。